ALITA
PANZER EDITION
INTERVISTA A
YUKITO KISHIRO
Breve viaggio alle origini di un'opera
che ha segnato la storia del fumetto
© 2019 Yukito Kishiro/Kodansha Ltd.

In occasione della tanto attesa uscita del film Alita: Battle Angel *di Robert Rodriguez, regista fra l'altro di* Sin City *e* Dal tramonto all'alba, *proponiamo ai lettori italiani un'intervista al creatore di* Alita, *il maestro Yukito Kishiro. È l'occasione di dare un'occhiata ai retroscena della serie che fra poco prenderà vita sul grande schermo e di intraprendere insieme un breve viaggio alla scoperta di come nasce un mito del fumetto contemporaneo.*
L'intervista è stata realizzata dalla casa editrice Kodansha nel febbraio 2018 ed è stata pubblicata per la prima volta in Battle Angel: ALITA Deluxe Edition *5 (Kodansha Comics, US edition).*

Kodansha – A differenza di altri manga, ogni volume della serie originale di *Alita* contiene una storia completa, benché tutte le vicende colleghino la protagonista al racconto complessivo. Perché ha optato per questa soluzione all'inizio della serie? E perché l'approccio è cambiato in *Last Order*?

Yukito Kishiro – La scelta fu dovuta a due ragioni. La prima rifletteva le esigenze della rivista in cui *Alita* veniva pubblicata, *Business Jump* della casa editrice Shueisha, il cui principale target di riferimento era quello degli impiegati trentenni di sesso maschile. Bisognava attirare l'attenzione anche di lettori non appassionati di fantascienza. Ho impostato la serie in modo da poterla suddividere in episodi relativamente brevi, lunghi quanto un volume, così che sarebbe stato facile comprendere la storia anche non leggendola dall'inizio. La seconda ragione era legata al fatto che la serie poteva di punto in bianco essere interrotta. Oggi non è strano leggere manga di genere fantasy o fantascientifico ambientati in altri mondi, ma in Giappone all'epoca, cioè a cavallo tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta, un giovane esordiente e senza esperienza che voleva pubblicare fantascienza su una rivista importante incontrava una forte opposizione. Un altro editore rifiutò categoricamente di pubblicarmi perché non approvava il genere che trattavo. Date le circostanze, dovevo considerare il fatto, come detto, che la serie potesse venire interrotta in qualsiasi momento. In *Last Order* l'approccio è cambiato perché la pubblicazione era su un'altra rivista e perché il rischio di chiusura era minore. Il target stesso era diverso: si trattava di studenti liceali e universitari, un pubblico che più facilmente si abitua alle storie lunghe.

È vero che la pubblicazione della serie originale di *Alita* è terminata perché si è ammalato? E se non è così, perché la serie è stata interrotta, per poi essere ripresa anni dopo?

La prima serie di *Alita* si è conclusa perché ho avuto problemi nell'ambiente di lavoro e perché mentalmente ero a pezzi. Mi era impossibile continuare. Non saprei dire se ero davvero malato, perché non mi sono mai fatto visitare da un medico, ma il rumore della pioggia mi scuoteva i nervi fino a farmi dare di matto; il foglio bianco mi terrorizzava e cominciavo a tremare. Avevo sicuramente un esaurimento nervoso. Seppur riluttante, ho quindi deciso di

chiudere la serie. Dopo qualche anno mi sono ripreso e nutrivo il rimpianto di non aver realizzato l'arco narrativo ambientato nello spazio, così ho cominciato a disegnare *Last Order*.

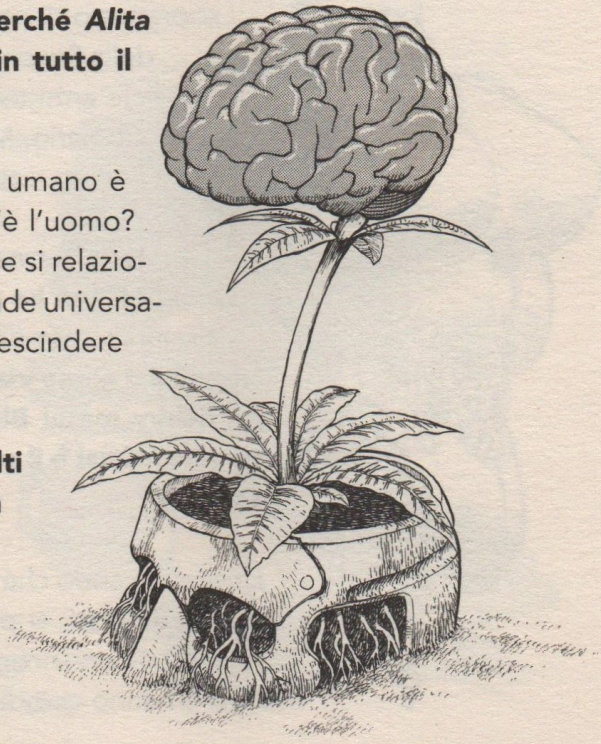
Il volume *Ashen Victor* è stato disegnato con uno stile del tutto diverso: è vero che si è ispirato alle opere di Frank Miller? E *Alita* di quali autori stranieri ha subito l'influenza?

La lettura di *Sin City* di Frank Miller è stata uno shock. Per *Ashen Victor* mi sono ispirato a lui e all'autore giapponese Taiyo Matsumoto. Altri artisti di cui ho subito l'influenza sono Jean "Mœbius" Giraud, Enki Bilal, Simon Bisley, Geof Darrow e Jim Lee.

Sul film che sta per uscire, sappiamo che ha collaborato in maniera molto stretta con James Cameron e Robert Rodriguez. Come si è svolto il processo di lavorazione? Quanto è fedele il film all'opera originale?

Non abbiamo in realtà collaborato in maniera stretta. Nell'agosto 2016 il produttore Jon Landau è venuto in Giappone e mi ha fatto leggere la traduzione in giapponese della sceneggiatura. Non dovrei dirlo io, che sono l'autore dell'originale, ma l'ho trovata bellissima. Non ho chiesto alcuna modifica. In seguito, nel gennaio 2017, ho visitato il set a Austin, in Texas, dove ho incontrato Rodriguez e la troupe. Ho percepito un grande entusiasmo e un grande rispetto nei confronti dell'opera originale. Ho piena fiducia nel loro lavoro e non vedo l'ora di godermi il film da semplice spettatore. Alcune parti sono state cambiate, ma il nucleo dell'opera è intatto; la sua "anima" è stata trasmessa al film, per cui potete stare tranquilli.

***Alita* è una serie nata negli anni Novanta, quando il cyberpunk era molto di moda, ma il suo fascino risulta immutato a vent'anni di distanza. Qual è il motivo secondo lei? Perché *Alita* è un'opera tanto apprezzata e ammirata in tutto il mondo?**



Penso che ciò si debba al fatto che l'essere umano è il centro e il cuore pulsante della storia. Cos'è l'uomo? Come si rapporta agli altri esseri viventi? Come si relaziona con il mondo che lo circonda? Sono domande universali che fanno appello all'animo del lettore, a prescindere dall'epoca e dalla cultura di appartenenza.

I personaggi sembrano provenire da molti mondi differenti e in tutta evidenza non sono giapponesi. Perché questa scelta?

Se avessi ambientato la storia nel Giappone del futuro li avrei disegnati giapponesi, ma il mondo di *Alita* non è quello. La mia inten-

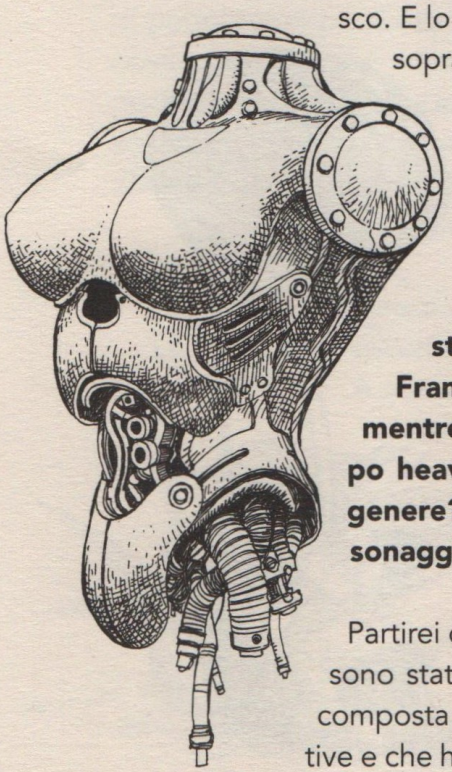
zione era dare al racconto un senso di diversità, universalità ed esotismo. Volevo ambientarlo in un altrove, in un luogo altro da qui.

Se i fan dovessero apprezzare una sola cosa del film di Rodriguez, quale vorrebbe che fosse?

Non potrei dirlo con cognizione di causa, perché nemmeno io ho visto il film nel suo montaggio finale. Mi piacerebbe però che gli spettatori si dimenticassero dell'opera originale, che entrassero nel mondo proiettato dal film, che vivessero le avventure di Alita insieme a lei e che alla fine esclamassero: "Aah, mi sono proprio divertito!".

Si percepisce chiaramente che lei coltiva del futuro una visione straordinaria, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto linguistico. Ci si rende subito conto che nel mondo di Alita ogni luogo ha il suo linguaggio specifico. Nella Città discarica per esempio compaiono insegne in coreano o cinese, mentre su Marte il tedesco sembra essere la lingua di riferimento, come si evince dal fatto che l'arte marziale propria di quel pianeta si chiama Panzer Kunst. Da dove ha preso ispirazione per tutto questo? E perché la lingua tedesca ha un ruolo così importante su Marte?

Le lingue straniere mi emozionano. È come se custodissero segreti affascinanti. Le considero una specie di magia. In libreria mi aggiro spesso nel settore dei dizionari stranieri e finisco sempre per acquistarne qualcuno che non possiedo. Mi piacerebbe utilizzare molte più lingue straniere nei miei fumetti, tipo quelle dell'Africa o del Sud-Est Asiatico, ma non potrei mai farlo avendo di esse solo una conoscenza grossolana. È un peccato, ma devo limitarmi a usare le lingue di cui posso procurarmi un vocabolario. Su Marte si parla tedesco solo perché nel 1990, quando ho iniziato a realizzare *Alita*, oltre al vocabolario di inglese, in casa avevo quello di tedesco. E lo avevo perché un tempo ero appassionato di modellismo, soprattutto di carri armati, nello specifico carri armati tedeschi della Seconda Guerra Mondiale. Ero talmente fissato con le armi tedesche che mi sono comprato anche il vocabolario. Marte è il pianeta che simboleggia la guerra e per questo l'accostamento mi sembrava perfetto.



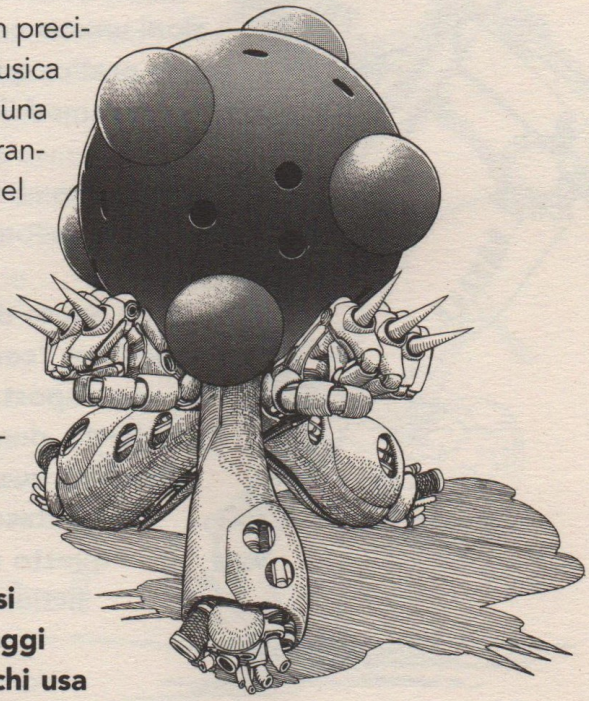
Ha affermato che la creazione del personaggio di Desty Nova ha avuto varie fonti di ispirazione, tra le quali Frankenstein e la buffa risata di Mozart nel film *Amadeus*, mentre il nome viene dal titolo di un brano musicale del gruppo heavy metal Blue Öyster Cult. Ci sono altri aneddoti del genere? Qual è il suo processo creativo nell'ideazione dei personaggi?

Partirei dicendo che i miei personaggi, secondo le modalità in cui sono stati creati, si possono dividere in tre categorie. La prima è composta da personaggi nati per soddisfare precise necessità narrative e che hanno quindi a che fare con il soggetto portante, la struttu-

ra del racconto. Questi sono naturalmente la maggioranza. Appartengono alla seconda categoria i personaggi che volevo disegnare a prescindere dalla narrazione. Parlo di Alita, Desty Nova, Figura Quattro, Koyomi, Sechs, Caerula, Zekka e, tra i più recenti, Erika e Muster. Nella terza categoria metto i personaggi attorno ai quali ho costruito una vicenda dopo avere inaspettatamente sviluppato un interesse nei loro confronti, per esempio Zapan, Toji, Rakan. Lo sviluppo dei personaggi del secondo e del terzo gruppo avviene in vari modi che sarebbe complicato spiegare; mi concentrerò quindi sulla creazione dei personaggi della prima categoria, quella più "generale", in cui i ruoli sono assegnati in base alla storia. Nelle varie fasi di stesura del plot non ha molto senso per me avere a che fare con "personaggio A", "personaggio B" e via dicendo... mi sembrerebbero simboli anonimi che interpretano una parte senza essere connotati come veri e propri personaggi. Quindi per prima cosa scelgo il nome. La scelta avviene in modo piuttosto casuale: posso prenderlo da un libro che sto leggendo o da una canzone che sto ascoltando; oppure potrei aprire a caso il dizionario e ispirarmi a un vocabolo che mi colpisce. Ultimamente consulto spesso il dizionario mondiale dei nomi, che trovo molto utile. Quindi passo all'aspetto visivo ed eseguo degli sketch procedendo per tentativi. Disegnandolo, il personaggio acquisisce concretezza, e via via butto giù tutte le idee che mi vengono in mente. Infine lo inserisco nello storyboard e gli faccio recitare le sue battute. Fino a quel momento lo osservo dall'alto, come se fossi il dio che l'ha forgiato, ma quando disegno lo storyboard mi metto al livello del suo punto di vista e mi addentro nella sua psicologia. A volte disegno vignette che non c'entrano niente con la storia, ma così facendo il personaggio si anima: non è più solo un pupazzo che recita una parte, ma diventa un essere vivente.

In qualche scena della serie originale sono inserite canzoni famose (per esempio quella in cui Kaos esegue *Inside Looking Out* degli Alan Parsons Project). Che ruolo ha la musica nel processo creativo? Quali brani avrebbe la colonna sonora definitiva di *Alita*?

Quando ero uno studente non conoscevo con precisione la struttura dei manga. Attraverso la musica ho imparato tante cose, inclusa la potenza di una struttura solida. La musica risveglia in me un grande entusiasmo, che sono riuscito a riversare nel racconto. Nei momenti più duri della realizzazione del manga nel mio studio era sempre acceso un iPod con oltre 8700 brani (non sono tutti quelli che possiedo; ho anche una collezione di più di duemila CD). Per la colonna sonora di *Alita* potrei fare una playlist di almeno cento brani, ma sarebbe un po' troppo complicato...

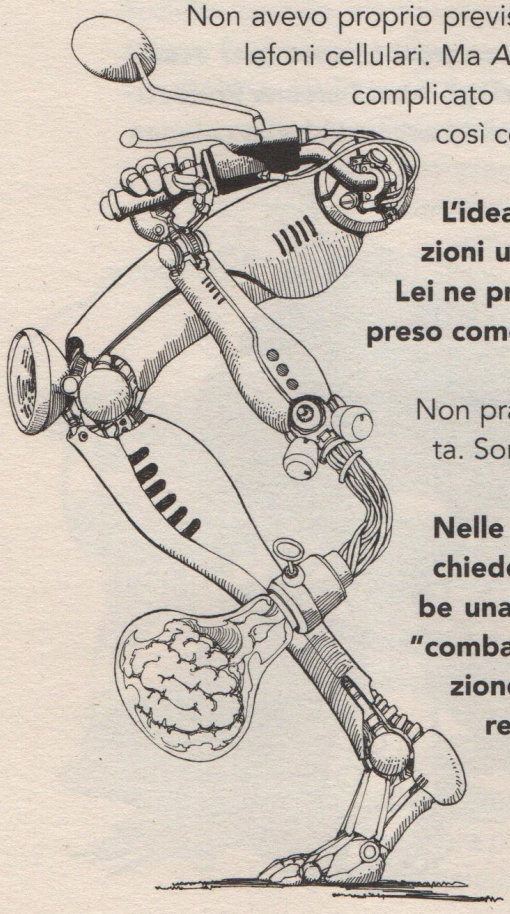


Lei ha cominciato molto presto ad avvalersi di strumenti digitali per le sue opere, ma oggi sono rimasti in pochi a non utilizzarli (c'è chi usa

la modellazione 3D, chi le fotografie digitali come traccia...). In questi anni ha sperimentato cambiamenti nel suo processo artistico per quanto riguarda l'uso di tecniche digitali? Cosa pensa dell'utilizzo recente di tali strumenti nei manga?

Negli ultimi vent'anni il mio modo di lavorare è rimasto praticamente sempre lo stesso: disegno a mano su carta, scansiono, ritocco con Photoshop. Utilizzo applicazioni e plug-in molto vecchi, per cui non posso nemmeno aggiornare il sistema operativo del Macintosh, e questo è un po' angosciante. Dovrei comprare un tablet a cristalli liquidi, ma non so che fare... Altro che digitale: da un anno vado alla ricerca di attrezzatura analogica per dipingere, per esempio per spruzzare l'inchiostro sulla carta. I giovani oggi non la usano nemmeno: disegnano direttamente sul tablet con Clip Studio (l'applicazione per creare i fumetti) e realizzano interi manga in digitale. Io mi sento vincolato alle mie abitudini e non riesco a compiere questo passo. Se l'opera risulta interessante e ben fatta, comunque, penso che si possa usare qualsiasi strumento.

All'inizio degli anni Novanta (il primo episodio di *Alita* è uscito nel 1991 su *Business Jump* vol. 3) immaginava un mondo del futuro popolato da cyborg. Oggi i robot sono largamente impiegati nell'industria e le protesi artificiali, come quelle da lei descritte, a breve saranno realtà. Inoltre il modo di relazionarsi con la tecnologia è cambiato drasticamente grazie a Internet e alla diffusione dei social media. Se dovesse ambientare *Alita* ai giorni nostri, basandosi sulle conoscenze di oggi, cosa cambierebbe?



Non avevo proprio previsto la comparsa e la diffusione così repentina dei telefoni cellulari. Ma *Alita* presenta un mondo diviso, perciò sarebbe molto complicato raffigurare la moderna tecnologia dell'informazione così com'è oggi.

L'idea delle arti marziali cyborg fonde le antiche tradizioni umane con una tecnica fittizia ricca e immaginifica. Lei ne pratica qualcuna? Per le scene di combattimento ha preso come modello se stesso o qualcuno vicino a lei?

Non pratico arti marziali, ma ne ho una conoscenza completa. Sono un otaku delle arti marziali.

Nelle opere di genere cyberpunk non si può evitare di chiedersi "cos'è l'uomo?". Alita probabilmente darebbe una risposta radicalmente cartesiana: qualcosa come "combatto, dunque sono". Cosa pensa della rappresentazione di questa fondamentale questione in altre opere fantascientifiche? Trova interessante o noioso questo quesito filosofico che è una costante nella fiction cyberpunk?

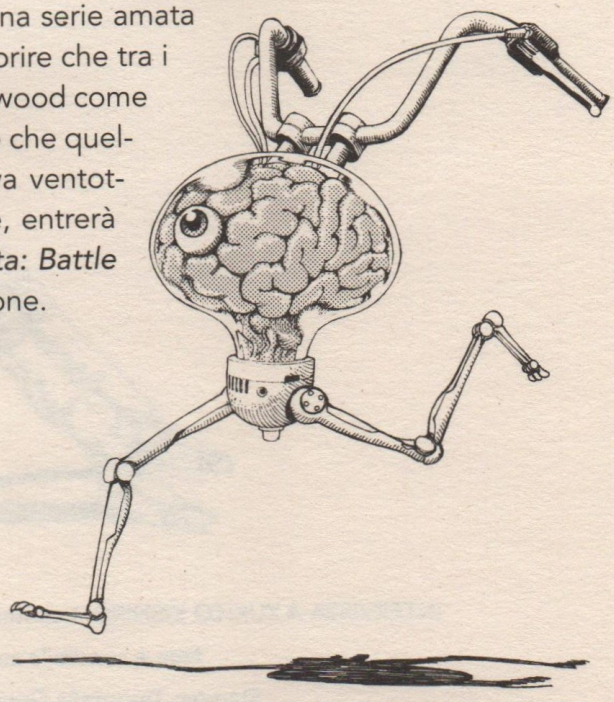
Vorrei astenermi dal commentare altre opere.

Ha sostenuto che nel processo di elaborazione dei personaggi c'è sempre una parte di sé, ma ha anche affermato che vorrebbe essere lo spiritello Dorotabo *[nel folklore giapponese è uno spirito che emerge dai campi di riso fangosi con le sembianze di un vecchio calvo e con un solo occhio. N.d.T.]*. Ha perfino chiamato in questo modo un personaggio minore che compare nel volume 8 di *Alita*. Perché proprio Dorotabo? In cosa lo vede simile a lei? E oggi a quale personaggio sente di assomigliare di più?

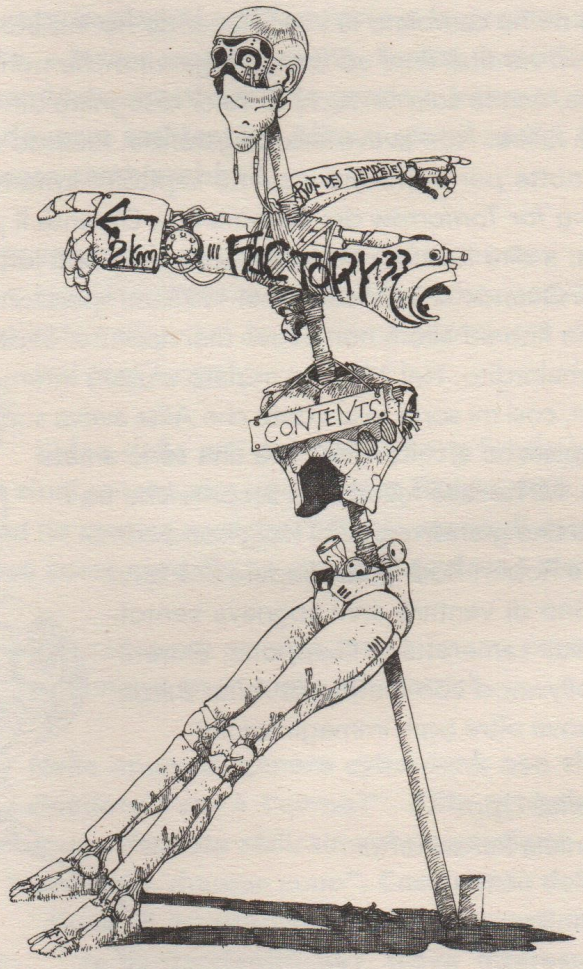
Quando ho detto che volevo essere Dorotabo, scherzavo, era solo una battuta. Non voglio prenderlo come modello. Tra i personaggi di *Alita*, quello che mi assomiglia di più è Umba, l'ingegnere meccanico che compare nell'arco narrativo del Motorball.

A volte gli autori esprimono un giudizio negativo sui loro vecchi lavori. Ripensando alla serie originale di *Alita*, di cosa va più fiero? Come artista, quali successi sente di aver conseguito da quando ha iniziato a disegnare la serie?

La cosa di cui vado più fiero, relativamente ad *Alita*, è sentire i fan che mi dicono "questo fumetto mi ha cambiato la vita". Quando ho iniziato a pubblicarlo su *Business Jump* avevo ventitré anni ed ero un ragazzino che non capiva niente, senza alcuna esperienza, con la sola certezza di voler disegnare un fumetto interessante. Potevo riuscirci o fallire. Non avevo alcuna garanzia. Ricordo me e mio fratello impiegare tutta la notte per terminare il primo capitolo, in tempo per la consegna, cantando *Heading for Tomorrow* dei Gamma Ray. Durante il periodo della pubblicazione su rivista, a dire il vero, non avevo idea di quanti lettori avessi, se la serie piacesse o meno. Quando si è conclusa, nel 1995, mi spedirono tutte in una volta le lettere dei fan che fino ad allora non avevo mai ricevuto. Sapere di avere così tanti lettori mi lasciò sbalordito. Nel 1997 ho iniziato a usare Internet e a ricevere e-mail da lettori stranieri, così mi sono reso conto che *Alita* aveva superato barriere linguistiche e culturali ed era una serie amata in tutto il mondo. Mi ha reso felicissimo scoprire che tra i fan c'erano anche due grandi registi di Hollywood come James Cameron e Robert Rodriguez. Sapere che quello che un ragazzino di ventitré anni sognava ventotto anni fa, nella sua cameretta in Giappone, entrerà nella storia di Hollywood con il titolo di *Alita: Battle Angel* mi commuove oltre ogni immaginazione.



Traduzione: Federica Lippi
Supervisione: Daniela Perissinotto



INTERVISTA A YUKITO KISHIRO è contenuto nel cofanetto di ALITA PANZER EDITION.
Non è vendibile separatamente da questo.
Stampa: Tipografia Gravinese s.n.c., 10040 Leinì (TO).